

**DISIPLIN ANAK DAPAT DITINGKATKAN MELALUI  
PERMAINAN MEMIMPIN BERGILIR PADA ANAK KELOMPOK A  
DI RA ANAK SHOLEH COLOMADU KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014**

**NASKAH PUBLIKASI**  
**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**  
**Guna Mencapai Derajat S-1**  
**Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAHMI HARTARI**  
**NIM. A520090078**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**2015**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102  
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

**SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dr. Darsinah, SE., M.Si  
NIK : 355

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : **FAHMI HARTARI**  
NIM : **A520090078**  
Program Studi : **PAUD**  
Judul Skripsi : **MENINGKATKAN DISIPLIN ANAK MELALUI PERMAINAN MEMIMPIN BERGILIR PADA ANAK KELOMPOK A DI RA ANAK SHOLEH COLOMADU KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 6 Mei 2015  
Pembimbing

**Dr. Darsinah, SE., M.Si**  
**NIK. 355**

**DISIPLIN ANAK DAPAT DITINGKATKAN MELALUI  
PERMAINAN MEMIMPIN BERGILIR PADA ANAK KELOMPOK A  
DI RA ANAK SHOLEH COLOMADU KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2013 / 2014**

Fahmi Hartari, A520090078, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta:  
2015

**ABSTRAK:** *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan disiplin anak melalui permainan memimpin bergilir. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan pendidik. Data yang dikumpulkan adalah data tentang kemampuan disiplin anak dan data tentang pembelajaran dengan menggunakan permainan memimpin bergilir. Data tentang kemampuan disiplin anak dikumpulkan melalui teknik observasi partisipatif dan catatan lapangan. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan teknik komparatif yaitu membandingkan rata-rata kemampuan disiplin anak dengan indikator kinerja setiap siklus. Sedangkan data tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan memimpin bergilir dikumpulkan melalui teknik observasi terstruktur. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan teknik interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan disiplin anak sebelum tindakan sampai dengan siklus III menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 34,42%, siklus I mencapai 55%, siklus II mencapai 75%, dan siklus III mencapai 84,58%. Berdasarkan analisis data dapat diketahui bahwa permainan memimpin bergilir dapat meningkatkan disiplin anak di RA Anak Sholeh Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014.*

**Kata kunci :** *Disiplin, Memimpin Bergilir*

## **PENDAHULUAN**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai sasaran anak usia 0 – 6 tahun. Masa ini disebut sebagai masa emas perkembangan anak. Pada masa emas ini adalah masa di mana anak-anak selalu aktif dengan rasa ingin tahu yang besar. Masa anak-anak merupakan masa yang paling potensial untuk belajar segala hal, termasuk diantaranya belajar dalam pembentukan karakter dan kepribadian.

Pendidikan kita saat ini masih menempatkan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sebagai inti pendidikan. Begitu pula dengan pembelajaran pada anak usia dini. Sehingga pendidikan karakter kurang mendapatkan perhatian dari para pendidik. Melihat kenyataan ini, maka pada tanggal 2 Mei 2010 Menteri Pendidikan Nasional mendeklarasikan untuk dimulainya pendidikan karakter bangsa.

Di dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini terdapat lima bidang pengembangan yang harus dikembangkan oleh guru, yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Selain lima bidang pengembangan guru juga harus menanamkan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Salah satu nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah disiplin.

Disiplin dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terdapat tiga arti, yaitu tertib, ketaatan, kepatuhan pada aturan tata tertib. Tujuan disiplin bukan untuk melarang kebebasan atau mengadakan penekanan melainkan memberikan kebebasan tetapi ada batasannya. Disiplin anak adalah suatu pengendalian diri terhadap perilaku anak usia 0 – 6 tahun dalam berperilaku sesuai dengan ketentuan yang berlaku (bisa berupa tatanan nilai, moral, dan tata tertib di rumah maupun di sekolah). Mendidik disiplin pada anak merupakan proses yang harus dilakukan sepanjang waktu. Hal ini akan membentuk suatu kebiasaan sehingga seorang individu akan dengan mudah untuk melakukannya.

Disiplin perlu untuk perkembangan anak, karena disiplin memenuhi beberapa kebutuhan anak yaitu (2008:83): 1) Disiplin memberi anak rasa aman dengan memberitahukan apa yang boleh dan yang tidak boleh dilakukan, 2)

Disiplin membantu anak menghindari perasaan bersalah dan rasa malu akibat perilaku yang salah, 3) Dengan disiplin anak belajar bersikap baik yang akan mendatangkan pujian yang akan ditafsirkan anak sebagai tanda kasih sayang dan pujian, 4) Disiplin yang sesuai dengan perkembangan berfungsi sebagai motivasi pendorong ego yang mendorong anak mencaip apa yang diharapkan darinya, dan 5) Disiplin membantu anak mengembangkan hati nurani. Menurut Wiyani (2013:43) ada tiga unsur kedisiplinan yaitu: kebiasaan, peraturan, dan hukuman. Disiplin yang dibentuk secara terus menerus akan menjadikan disiplin tersebut menjadi kebiasaan sehingga tidak ada keterpaksaan dalam menjalaninya. Peraturan merupakan pegangan bagi setiap orang dalam suatu komunitas. Dalam peraturan terdapat hadiah dan hukuman, anak akan mendapatkan konsekuensi yang berimbang jika melanggar atau menunjukkan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

Bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu. Permainan anak dapat dikategorikan dalam tiga kelompok, yaitu: 1) Permainan aktif yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestetik, 2) Permainan pasif yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *playstation*., dan 3) Permainan fantasi atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.

Penelitian ini memfokuskan pada jenis permainan aktif di mana permainan ini melibatkan banyak anak dan mengajak anak mengekspresikan dirinya dalam bentuk aneka gerak. Permainan memimpin bergilir adalah permainan yang dilakukan beberapa anak, di mana ada sebagian anak yang dipimpin dan ada seseorang yang memimpin jalannya permainan. Semua anak akan merasakan menjadi seorang pemimpin dan menjadi seseorang yang dipimpin.

Langkah permainan memimpin bergilir, memilih seorang anak untuk menjadi pemimpin dan dipilih dua orang anak untuk menjadi pengawal, selanjutnya guru memberi penjelasan bahwa pemimpin harus berjalan dengan gaya unik menuju “kursi kerajaan” untuk mengeluarkan perintah kepada bawahannya. Kedua pengawal berjalan mengiringi pemimpin dengan gaya yang serempak dan kreatif. Tugas anak yang lainnya menunggu perintah dari sang pemimpin. Jika ada bawahan yang gagal menjalankan perintah, pemimpin boleh menghukum dengan hukuman yang wajar seperti bernyanyi, berhitung, atau jenis hukuman edukatif yang lain. Setelah selesai, anak yang menjadi pemimpin dan pengawal digantikan oleh anak lainnya sehingga semua anak merasakan menjadi pemimpin, pengawal, dan bawahan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertempat di RA Anak Sholeh Colomadu Karanganyar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas terdiri atas rangkaian empat kejadian yang dilakukan dengan siklus berulang. Empat kegiatan tersebut adalah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum melaksanakan penelitian yang telah direncanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan disiplin anak yang dilaksanakan pada waktu prasiklus. Setelah melakukan observasi prasiklus dilanjutkan pemberian tindakan melalui siklus I, II, dan III. Langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan dalam pemberian tindakan adalah 1) Perencanaan tindakan, dalam tahap perencanaan tindakan peneliti harus mempersiapkan media dan metode bermain, mempersiapkan waktu bermain, membuat rencana kegiatan dan menyiapkan instrumen; 2) Pelaksanaan tindakan di mana dalam pelaksanaan tindakan akan dilakukan dalam tiga siklus, siklus I terdiri dari tiga pertemuan, siklus II terdiri dari tiga pertemuan, dan siklus II terdiri dari dua pertemuan; 3) Pengamatan hasil tindakan dimana peneliti akan menggunakan teknik observasi untuk mengamati pelaksanaan tindakan, dan 4) Refleksi dimana peneliti akan mengkaji hasil pengamatan baik saat melaksanakan permainan memimpin bergilir maupun kemampuan disiplin anak, jika ada yang

belum berhasil akan dituntaskan dengan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data yang dikumpulkan adalah data tentang kemampuan disiplin anak yang berupa data kuantitatif dan data tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan memimpin bergilir yang berupa data kualitatif. Untuk mengumpulkan data tentang kemampuan disiplin anak, peneliti menggunakan observasi partisipatif sehingga peneliti akan ikut bermain bersama anak-anak dalam permainan memimpin bergilir. Untuk mengumpulkan data tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan memimpin bergilir, peneliti menggunakan observasi terstruktur di mana peneliti sudah menyiapkan instrumen observasi yang terstruktur.

Instrumen observasi yang disiapkan oleh peneliti adalah lembar observasi kemampuan disiplin, lembar observasi pembelajaran dengan permainan memimpin bergilir, dan lembar catatan lapangan. Di dalam lembar observasi kemampuan disiplin terdapat indikator pencapaian yang dijabarkan ke dalam butir amatan. Pada penelitian ini terdapat enam indikator yang akan dijabarkan menjadi duabelas butir amatan. Keenam indikator tersebut adalah 1) Anak terbiasa mengantri dan sabar menunggu giliran, 2) Mengikuti aturan ketika bermain dan makan, 3) Senang merapikan kembali benda sehabis digunakan, 4) Anak terbiasa meletakkan sesuatu pada tempatnya, 5) Anak dengan senang hati mengikuti perintah atau larangan, 6) Menepati waktu yang dijadwalkan. Dari masing-masing indikator akan dijabarkan menjadi dua butir amatan, sehingga dari enam indikator tersebut akan dikembangkan menjadi dua belas butir amatan. Butir amatan tersebut adalah 1) Anak mampu menunggu giliran untuk memerankan tokoh, 2) Anak mampu mengantri dengan baik, 3) Anak mampu bermain sesuai aturan main, 4) anak mampu makan sesuai aturan, 5) Anak mampu merapikan alat-alat main sesudah digunakan, 6) Anak mampu merapikan tempat main sesudah digunakan, 7) Anak mampu membuang sampah pada tempatnya, 8) Anak mampu mengembalikan alat main pada tempatnya, 9) Anak mampu melaksanakan tugas sesuai perintah, 10) Anak mampu menghindari larangan, 11) Anak mampu

berhenti bermain pada waktunya, dan 12) Anak mampu bermain selama lima belas menit.

Pada lembar observasi pembelajaran dengan permainan memimpin bergilir terdapat aspek amatan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Aspek amatan tersebut terbagi dalam empat kegiatan yaitu 1) Persiapan pembelajaran, di mana pada kegiatan persiapan guru akan menata lingkungan main dan menyediakan alat main yang dibutuhkan; 2) Pembukaan, di mana pada kegiatan pembukaan guru akan mengawali dengan salam dan menyapa anak-anak, mengajak anak-anak bermain, memberi cerita pendek, menjelaskan urutan main, dan memberi kesempatan anak untuk memilih peran; 3) Inti, di mana saat inti guru akan mempersilahkan anak-anak menempatkan diri sesuai perannya, guru akan memberi tanda memulai permainan, guru akan mengingatkan kembali pada aturan main, guru akan memotivasi anak agar bermain dengan semangat dan mengingatkan anak-anak bahwa waktu main hampir usai; dan 4) Penutup, di mana guru akan memberi kesempatan pada anak untuk turut serta membereskan alat main, memberi apresiasi pada anak yang bermain dengan sungguh-sungguh dan memberikan kesimpulan dan pesan. Lembar catatan lapangan digunakan untuk mencatat semua kejadian yang terjadi di luar perencanaan.

Penelitian ini mempunyai indikator pencapaian 50% untuk siklus I, 60% untuk siklus II, dan 80% untuk siklus III. Setelah data terkumpul, data tersebut akan dianalisis. Untuk menganalisis data kemampuan disiplin anak, akan menggunakan teknik komparatif yaitu dengan cara membandingkan rata-rata kemampuan disiplin anak dengan indikator kinerja setiap siklus.

Adapun langkah analisis data kemampuan disiplin anak adalah 1) Memberikan nilai atau skoring pada setiap diskriptor butir amatan, dengan ketentuan; 1: jika kemampuan disiplin anak belum berkembang (BB), 2: jika kemampuan disiplin anak mulai berkembang (MB), 3: jika kemampuan disiplin anak berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4) Jika kemampuan disiplin anak berkembang sangat baik (BSB), 2) Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan, 3) Membuat tabulasi skor observasi kemampuan disiplin anak, 4) Menghitung prosentase pencapaian kemampuan disiplin anak melalui



permainan memimpin bergilir, 5) Menghitung rata-rata prosentase disiplin anak pada setiap pertemuan, 6) Menentukan status perkembangan disiplin anak dengan kriteria  $< 37,5\%$  status disiplin anak Belum Berkembang (BB),  $37,5\% - < 62,5\%$  Mulai Berkembang (MB),  $62,5 - < 87,5\%$  Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan  $87,5\% - < 100$  Berkembang Sangat Baik, 7) Menentukan status pencapaian setiap anak.

Hasil penelitian dari observasi sebelum tindakan atau prasiklus sampai dengan pemberian tindakan siklus III kemampuan disiplin anak terus berkembang. Hasil dari observasi prasiklus kemampuan disiplin anak masih rendah karena pembiasaan sikap disiplin kurang mendapat perhatian dari guru. Setelah diberi tindakan dari siklus I, II, III, kemampuan disiplin anak terus berkembang: hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan disiplin anak. Rata-rata prosentase kemampuan disiplin anak hanya mencapai 34,42%. Setelah diberi tindakan siklus I mencapai 55%, siklus II mencapai 75%, dan siklus III mencapai 84,58%.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa tindakan dari siklus I, II, III serta dari hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan disiplin anak dapat ditingkatkan melalui permainan memimpin bergilir. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan disiplin anak dari sebelum tindakan sampai pada siklus III. Adapun pada saat sebelum tindakan 34,42%, siklus I mencapai 55%, siklus II mencapai 75%, dan siklus III mencapai 84,58%. Dengan demikian “permainan memimpin bergilir dapat meningkatkan disiplin anak pada anak kelompok A RA Anak Sholeh Colomadu Karanganyar tahun pelajaran 2013/2014”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no. 58 Tahun 2009 tentang Standar PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartini. 2013. *Pengembangan Kedisiplinan Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro pada Tama Kanak – kanak Pertiwi Wanglu Kelompok A kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012 / 2013*. UMS: Skripsi.
- Hurlock, Elizabeth B. 2008. *Perkembangan Anak Jilid II (Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2012. *Model Pelaksanaan Program Pendidikan Karakter di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Noor, Rohinah M. 2012. *Mengembangkan Karakter Anak Secara Efektif di Sekolah dan di Rumah*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Poerwadarminta, W. J. S. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Partini. 2011. *Hubungan Pola Komunikasi Orang Tua – Anak dengan Kedisiplinan Anak pada Kelompok A TK Al – Islam 14 Mipitan Surakarta Tahun Ajaran 2010 / 2011*. UMS: Skripsi.
- Semiawan, Conny R. 2009. *Penerapan Pembelajaran pada Anak*. Jakarta: Indeks.
- Setyowati, Anik Dwi. 2012. *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Kedisiplinan Anak di Sekolah Kelompok A TK Islam Bintang Kecil, Gatak, Gajahm, Colomadu, Karanganyar Tahun Ajaran 2011 / 2012*. UMS: Skripsi.
- Sukmadinata, Syaodih. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.

Wardhani, IGAK. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Wiyani, Novan Ardi. 2013. *Bima Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Yulianty, Rani. 2004. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

<http://artikel-luarbiasa.blogspot.com/2012/02/cara-yang-baik-untuk-mendisiplinkan.html>. 14 September 2014